

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**LAPORAN KEGIATAN PROMOSI JASA SERVICE
KOMPUTER MELALUI MEDIA DIGITAL
PADA MARCO IT SOLUTION**



Diajukan Oleh:

M RIO BAKHTARI

061180051

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja

Lapangan dan Syarat Penyusunan Laporan Tugas Akhir

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MUHAMMAD RIO BAKHTARI
NOMOR POKOK : 061180051
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
**JUDUL : LAPORAN KEGIATAN PROMOSI JASA
SERVICE KOMPUTER MELALUI MEDIA
DIGITAL PADA MARCO IT SOLUTION**

Tanggal: 25/01/2021

Mengetahui,

Pembimbing

Direktur

Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN : 0205108901

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MUHAMMAD RIO BAKHTARI
NOMOR POKOK : 061180051
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : LAPORAN KEGIATAN PROMOSI JASA
SERVICE KOMPUTER MELALUI MEDIA
DIGITAL PADA MARCO IT SOLUTION

Tanggal : 04/02/2021 **Tanggal** : 04/02/2021
Penguji 1 **Penguji 2**

Surahmat, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0217058703

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom
NIDN : 0224048203

Menyetujui,

Direktur

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

“setiap kau melakukan kesalahan, lakukan dua kali”

(Neil Finn)

Kupersembahkan kepada :

- *Orang Tuaku Tercinta*
- *Saudara-saudaraku Tersayang*
- *Para Pendidik yang kuhormati*
- *Rekan Seperjuangan Angkatan 2018*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Allah Swt yang maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul ***“Laporan Kegiatan Promosi Jasa Service Komputer Melalui Media Digital Pada Marco IT Solution”***.

Laporan PKL ini berisikan laporan kegiatan penulis pada saat melaksanakan Kerja Praktik yang telah Penulis dapatkan pada saat melaksanakan Kerja Praktik di Marco IT solution pada Desainla Creative Group CV Kerabat Indo Jaya Palembang. Adapun Bantuan dan Bimbingan dari berbagai pihak selama menyusun laporan ini. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu:

1. kepada Direktur Politeknik Palcomtech, Bapak Benedictus Effendi , S.T., M.T.
2. kepada Ketua Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual dan Dosen Pembimbing PKL, Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.
3. kepada kedua orang tua yang tercinta, kepada teman yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Akhir kata semoga Laporan PKL ini dapat bermanfaat bagi pembaca, teman mahasiswa dan pihak yang membutuhkan sebagai penambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

Palembang, 15 Oktober 2020
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan PKL	1
1.3 Manfaat PKL	1
1.3.1 Manfaat Untuk Mahasiswa	2
1.3.2 Manfaat Untuk Program Studi	2
1.3.3 Manfaat Untuk Instansi Tempat Praktik	2
1.4 Tempat PKL	2
1.5 Waktu PKL	2
1.6 Teknik Pengumpulan Data	3

BAB II KEADAAN UMUM TEMPAT PKL

2.1 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Makna Logo Perusahaan	5
2.3 Visi Misi Perusahaan	6
2.3.1 Visi Perusahaan	6

2.3.2 Misi Perusahaan	7
2.4 Struktur Organisasi Perusahaan	8
2.5 Uraian Tugas Wewenang	8
2.5.1 <i>Ceo</i>	8
2.5.2 Administrasi	9
2.5.3 Desainer.....	9
2.5.4 <i>Content Creator</i>	9
2.5.5 Produksi.....	9
2.5.6 <i>Screen Printer</i>	9
2.5.7 Teknisi	9
2.5.8 <i>Content Writer</i>	9
2.5.9 <i>Ceo</i> Sewain	10
2.5.10 <i>Potret Pro</i>	10
2.5.11 Finishing.....	10
BAB III HASIL DAN CAPAIAN KEGIATAN PKL	
3.1 Pelaksanaan Kerja	11
3.1.1 Tabel Kegiatan	11
3.1.2 Deskripsi Kegiatan PKL	16
3.2 Kendala yang Dihadapi	21
3.3 Cara Mengatasi Kendala	21
BAB IV PENUTUP	
4.1 Simpulan	22
4.2 Saran	22
DAFTAR PUSTAKA	xi
HALAMAN LAMPIRAN	xii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Dezainla Creative Group	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV.Kerabat Indo Jaya	8
Gambar 3.1 Marco It Solution	17
Gambar 3.2 Marco It Solution	17
Gambar 3.3 Marco It Solution	18
Gambar 3.4 Google My Bussiness Marco It Solution	18
Gambar 3.5 Tokopedia Marco It Solutior	19
Gambar 3.6 Behind the Scene Photoshoot KRC.....	19
Gambar 3.7 Editing Video Promosi	20
Gambar 3.8 Mengisi Formulir	20

DAFTAR TABEL

3.1.1 Tabel Kegiatan	11
----------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Permohonan PKL (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Pernyataan Ujian (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Pengajuan Judul PKL (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Balasan Riset (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Penilaian Kerja Mahasiswa (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Penilaian Pembimbing PKL (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Absensi (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
9. Lampiran 9. *Form* Revisi (Asli)

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada umumnya Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan kegiatan yang mana mahasiswa mempraktekan hasil belajar mereka didalam dunia kerja, dengan menjalankan program ini mahasiswa akan mendapatkan ilmu pengetahuan baru yang dapat membantu mereka ketika lulus dan terjun kedunia kerja sesungguhnya.

Pemilihan tempat Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang tepat akan sangat membantu penulis apabila tempat tersebut selaras dengan ilmu yang dipelajari penulis ditempat kuliah, oleh karena itu penulis memilih CV. Kerabat Indo Jaya/Dezainla Creative Group sebagai acuan untuk melaksanakan program tersebut. CV.Kerabat Indo Jaya/Dezainla Creative Group merupakan salah satu percetakan Merchandise Custom terbaik di Palembang, Sumatra Selatan.

Dezainla Creative Group juga memiliki beberapa cabang divisi yaitu Marco Digital Partner (jasa *marketing* dan promosi media sosial), Sewain Company (jasa penyewaan barang barang elektronik), Potret Pro (jasa potret dan cetak foto), dan Marco IT Solution (jasa *service laptop* dan komputer)

Penulis memilih judul *Laporan Kegiatan Promosi Jasa Service Komputer Melalui Media Digital Pada Marco IT Solution* yang diarahkan oleh pembimbing PKL selaras dengan apa yang dipelajari oleh penulis, yaitu mempelajari, membuat, dan mengaplikasikan konten jasa service laptop dan komputer melalui media digital (Marco IT Solution) yang diarahkan langsung oleh pemilik Dezainla Creative Group yaitu M. Rizki Saputra, S.SI.

1.2 Tujuan PKL

1. Memberikan pengalaman bagaimana rasanya terjun kedalam dunia kerja yang sebenarnya
2. Menumbuhkan mental siap kerja untuk persiapan setelah lulus nanti
3. Menjalankan Program Akademik yang telah ditentukan
4. Menambahkan ilmu dan wawasan yang tidak bisa didapatkan ditempat kuliah

1.3 Manfaat PKL

1.3.1 Manfaat PKL Untuk Mahasiswa

1. Memberikan Ilmu dan Wawasan bagaimana dunia kerja berjalan
2. Melatih diri untuk berinteraksi dengan rekan kerja serta masyarakat secara langsung
3. Melatih disiplin untuk mengikuti peraturan saat bekerja

1.3.2 Manfaat PKL Untuk Program Studi

1. Dapat menjadi referensi untuk mahasiswa baru ketika membuat laporan PKL
2. Memberitahu kepada masyarakat bahwa mahasiswa dari palcomtech dapat dan siap bersaing didunia kerja
3. Memperkenalkan dan mempromosikan nama Palcomtech pada masyarakat

1.3.3 Manfaat PKL Untuk Instansi Tempat Praktik

1. Memberikan tenaga kerja tambahan untuk tempat praktik kerja lapangan
2. Membantu mempromosikan jasa perusahaan tersebut kepada masyarakat
3. Menaikkan citra positif perusahaan tempat praktik kerja lapangan

1.4 Tempat PKL

CV. Kerabat Indo Jaya/Dezainla Creative Group merupakan sebuah Perusahaan yang memberikan jasa percetakan *Merchandise Custom*, seperti kaos, kemeja, seragam sekolah/kantor/organisasi, masker, topi, mug, kemasan, *goodie bag*, *paper bag*, *packaging*, serta percetakan seperti poster, brosur, spanduk, banner, kartu undangan, kartu nama, dsb.

Perusahaan ini beralamatkan di Jl. Angkatan 66, No. 1503, Kecamatan Kemuning, Palembang

Salah satu alasan penulis memilih perusahaan ini untuk menjalankan program Praktik Kerja Lapangan yaitu perusahaan ini sudah pernah menerima mahasiswa dari palcomtech sebelumnya, dan juga tempat ini sesuai serta cocok bagi penulis untuk menyalurkan tenaga dan kreatifitas agar dapat bermanfaat bagi kedua pihak.

1.5 Waktu PKL

Praktik Kerja Lapangan kurang lebih selama satu bulan, mulai dari hari Sabtu 05 September 2020 sampai dengan hari Sabtu tanggal 03 Oktober

2020. Waktu pelaksanaan kerja dimulai dari hari Senin sampai dengan hari Sabtu (Minggu libur), dengan jam kerja mulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah teknik pengumpulan data yang penulis gunakan, yaitu :

1. Observasi

Widoyoko, Eko Putro (2014:46) : “ pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian ”

Dengan metode ini penulis mengamati masing-masing divisi bagaimana cara mereka bekerja, apa yang pegawai disana kerjakan dari awal masuk sampai pulang atau dari awal produksi sampai dikirim ke pelanggan. Seperti Etika dan Prilaku pada Jam kerja, cara pembuatan desain baju, menyablon desain pada baju, cara melayani konsumen, dsb.

2. Wawancara

Afifuddin (2009:131) : “ wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden “

Penulis melakukan sesi tanya jawab kepada rekan kerja ditempat PKL, tentang bagaimana proses kerja berjalan didivisi penulis. Seperti menanyakan Bagaimana berjalannya divisi ketika ketua divisi sedang tidak masuk, cara melayani konsumen secara baik dan benar.

3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006:158) adalah metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Penulis mengumpulkan informasi dengan melihat buku – buku yang dibaca oleh pemilik perusahaan sebagai landasan dalam

berbisnis. Yakni mencatat peraturan yang berlaku ketika bekerja, panduan tentang mengatur google index dan algoritma youtube yang disarankan *owner* untuk dibaca.

BAB II

KEADAAN UMUM TEMPAT PKL

2.1 Sejarah Perusahaan

Berdasarkan data yang didapatkan dari pemilik perusahaan, pada tahun 2015 Deza Inla Creative Group/CV. Kerabat Indo Jaya memulai usaha pemesanan merchandising custom dengan system konsinyasi (Maklun). Setelah mengumpulkan dana, pemilik perusahaan (*owner*) kemudian menyewa ruko 1 pintu, membeli mesin produksi sendiri, sehingga dapat memproduksi lebih cepat dan akurat dengan memiliki 4 karyawan, 13 reseller, dan omset 20 juta perbulan di tahun 2016.

Tahun berikutnya *owner* memindahkan toko dan Menyewa ruko 3 lantai di daerah sukabangun 2 No. 87 Palembang, memperkerjakan 7 karyawan tetap dan 2 karyawan *freelance*. Menambahkan mesin produksi sehingga meningkatnya kualitas serta kuantitas produksi. Mempunyai 20 *reseller* , 549 pelanggan, dan omset 50 juta perbulan. kemudian mulai melakukan pengembangan dalam aplikasi pemesanan berbasis web yang memungkinkan pelanggan untuk memesan dari jauh dengan mudah dan cepat.

Pada tahun 2018 *owner* meningkatkan hubungan relasi ke berbagai instansi serta meningkatkan pelayanan dan kualitas produk, mempunyai 7 karyawan tetap dan 1 karyawan *freelance*. Menambah mesin produksi dan meningkatkan kapasitas produks 100% dari sebelumnya. Memiliki 30 *reseller*, 549 pelanggan, dan omset 70 juta perbulan. kini sedang menyelesaikan pengembangan aplikasi pemesanan *merchandise custom design on demand* berbasis *E-Commerce* yang memungkinkan pelanggan mampu memesan secara online di launching awal mei 2018.

2.2 Makna Logo Perusahaan



Sumber : Dezainla Creative Group

Gambar 2.1 logo Dezainla Creative Group

Logo Dezainla Creative Group mengambil karakter (*mascot*) dari ubur-ubur, yang memiliki makna kepala ubur-ubur sebagai kepala dari kepemimpinan perusahaan (*owner*) dan tentaclenya adalah para anggota/karyawan yang bekerja di perusahaan. Senyuman di *mascot* mengutip dari sabda Rasulullah SAW yaitu “*senyummu dihadapan saudaramu adalah sedekah bagimu*” , dan aneka warna pada logo tersebut menandakan bahwa Dezainla Creative Group memiliki kreativitas dan inovasi dalam berbagai hal.

2.3 Visi Misi Perusahaan

2.3.1 Visi Perusahaan

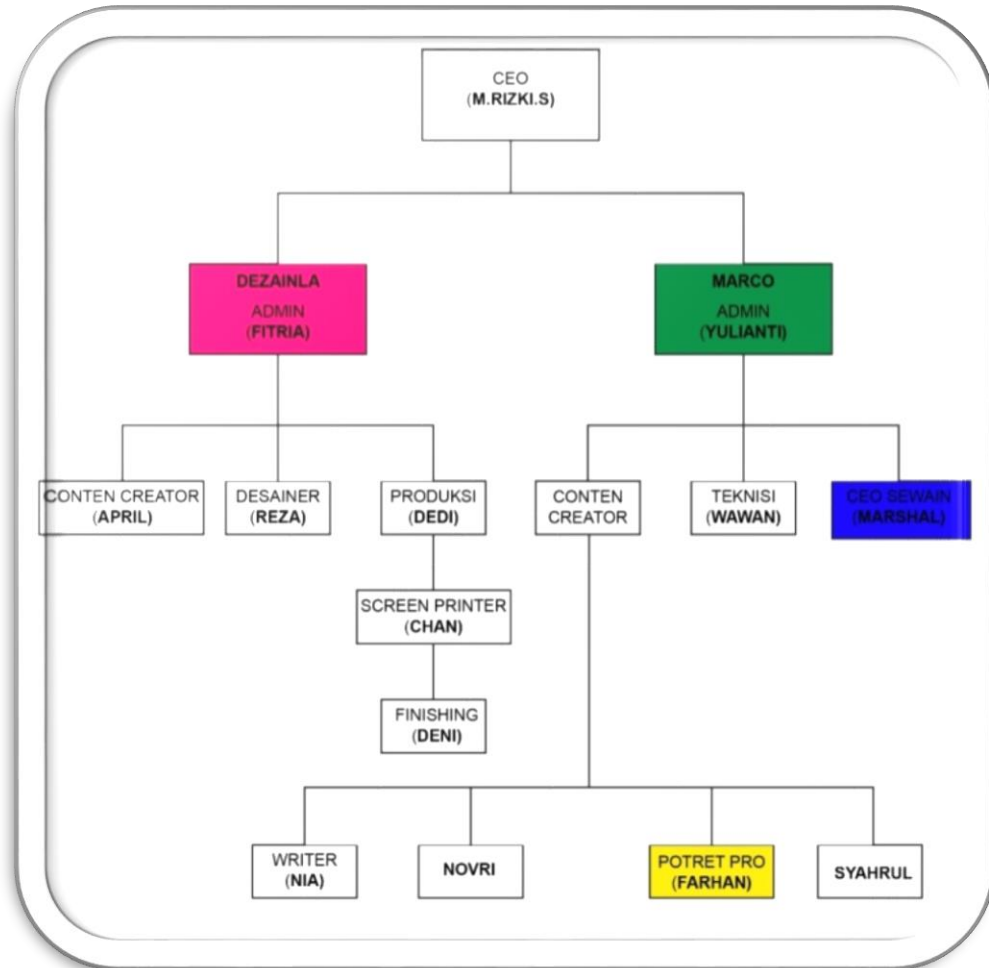
Menjadi perusahaan industri kreatif *merchandise custom event & gathering* terbaik yang unggul dalam segi pelayanan yang tepat waktu dan berkualitas berbasis *e-commerce*

2.3.2 Misi Perusahaan

Berikut misi perusahaan pada Dezainla Creative Group:

1. Melayani pemesanan produk merchandising custom yang berkualitas, tepat waktu, dan menarik sesuai keinginan *customer* (konsumen).
2. Meningkatkan pelayanan dengan menjadikan pelanggan sebagai teman, *fast respon & respect*, garansi ketepatan waktu, dan desain menarik yang gratis
3. Melakukan kerja sama dengan berbagai mitra dan *supplier* untuk memastikan ketepatan suplai dan kualitas bahan baku.
4. Terus berinovasi mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan yang lebih baik dan berkualitas
5. Membangun tim layaknya keluarga agar terciptanya kualitas SDM yang kuat dan produktif dengan konsep budaya startup jaman now

2.4 Struktur Organisasi Perusahaan



Sumber : Dezinla Creative Group

gambar 2.2 struktur organisasi CV.Kerabat Indo Jaya

2.5 Uraian Tugas Wewenang

2.5.1 CEO

CEO merupakan pemilik perusahaan tersebut, pihak melakukan pengawasan terhadap kebijakan yang di jalankan oleh pegawai. CEO juga berhak mengatur segala kegiatan perusahaan termasuk untuk memberhentikan staf yang ada dibawahnya.

2.5.2 Administrasi

Administrasi bertugas untuk menerima pelanggan/pembeli, melakukan penginputan data, serta mengatur semua kegiatan transaksi penjualan.

2.5.3 Desainer

Desainer membuat rancangan/desain sesuai keinginan pelanggan.

2.5.4 *Content Creator*

Mempromosikan jasa perusahaan melalui media sosial seperti Instagram, facebook, *website*, youtube dll, membuat berbagai macam konten menarik agar pelanggan menjadi tertarik.

2.5.5 Produksi

Mengatur segala kegiatan yang berhubungan dengan proses pembuatan sesuai dengan jasa yang ditawarkan perusahaan kepada pelanggan, bertanggung jawab terhadap ketepatan waktu produksi, mesin yang digunakan, dan hasil yang diberikan kepada pelanggan.

2.5.6 *Screen Printer*

Bertugas langsung pada percetakan sablon kaos manual, ataupun menggunakan mesin,

2.5.7 Teknisi

Memperbaiki kerusakan laptop pelanggan yang mempercayai desainla untuk diperbaiki.

2.5.8 *Content Writer*

Memproduksi konten-konten menarik di media online. Konten berbentuk artikel, blog, kiriman di sosial media, atau apapun yang ditulis berbasis online.

Selain menulis, memiliki tanggung jawab untuk memastikan agar website, gambar, tulisan yang dibuatnya selaras dan berkaitan.

2.5.9 CEO SEWAIN

Divisi ini merupakan ide baru di dezinla yang berupa jasa sewa barang elektronik seperti, kamera, *laptop*, perlengkapan foto, dll. karena divisi baru dipimpin oleh orang berbeda, jadi divisi ini dijalankan mandiri tetapi tetap bagian dari dezinla creative group.

2.5.10 Potret Pro

Divisi yang juga baru dibentuk merupakan ide untuk menawarkan jasa potret foto profesional kepada pelanggan. Seperti foto *food*, *pre-wedding*, dll.

2.5.11 Finishing

Bagian ini merupakan salah satu yang terpenting karena bertanggung jawan memeriksa hasil produksi, Mengemas hasil produksi, menentukan apakah hasil produksi layak untuk diberi ke pelanggan.

BAB III

HASIL DAN CAPAIAN KEGIATAN PKL

3.1 Pelaksanaan Kerja

Program Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan di CV. KERABAT INDO JAYA, mulai dari tanggal 05 September 2020 sampai tanggal 03 Oktober 2020. Hari Pelaksanaan Program dimulai dari hari Senin sampai Sabtu, dan jam kerja dimulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB.



Sebelum memulai penempatan divisi, penulis dikenalkan dengan *Jobdesk* yang ada di perusahaan, beserta materi tentang *UI/UX* untuk memahami bagaimana proses perusahaan berjalan dan sampai mana kemampuan penulis.



Penulis ditempatkan didivisi Marco IT Solution, yang menawarkan jasa *service* komputer dan *laptop*. Penulis ditempatkan pada posisi *Content Creator* didalam divisi tersebut, yang mana bertugas untuk memproduksi konten serta mempromosikan jasa pada divisi itu.




Selama melaksanakan Program Praktik Kerja Lapangan, penulis mendapatkan pengetahuan dan pengalaman tentang seorang desainer didalam dunia kerja.



3.1.1 Tabel Kegiatan

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Waktu	
			Jam Kedatangan	Jam Pulang
1.	Sabtu, 05 September 2020	Pengenalan <i>JobDesk</i>	08.00 WIB	17.00 WIB
2.	Minggu, 06 September 2020	Libur		
3.	Senin, 07 September 2020	Pengenalan Divisi Tugas	08.00 WIB	17.00 WIB

4.	Selasa, 08 September 2020	<p>Membuat Konten Untuk Dipost</p>  <p>Mau Ganti Hardisk?</p> <p>Langsung aja ke Marco IT Solution Biaya terjangkau kualitas terjamin!</p> <p>@marcosolution Marco IT Solution</p>	08.00 WIB	17.00 WIB
5.	Rabu, 09 September 2020	<p>Posting Konten di Media Sosial</p>  <p>Laptop kamu lemot?</p> <p>Bawa aja ke tempat service kita</p> <p>Marco IT Solution!</p> <p>@marcosolution Marco IT Solution</p>	08.00 WIB	17.00 WIB
6.	Kamis, 10 September 2020	Video Promosi di Instagram	08.00 WIB	17.00 WIB
7.	Jum'at, 11 September 2020	Posting Konten di Media Sosial	08.00 WIB	17.00 WIB

7.	Jum'at, 11 September 2020	 <p>Mau Upgrade Ram? tapi ga mau ribet?</p> <p>Langsung aja ke tempat kita</p> <p>Marco IT Solution!!</p> <p>@marcosolution Marco IT Solution</p>	08.00 WIB	17.00 WIB
8.	Sabtu, 12 September 2020	Izin Tidak Masuk		
9.	Minggu, 13 September 2020	Libur		
10.	Senin, 14 September 2020	<p>Posting Konten di Media Sosial</p>  <p>Layar LCD Rusak? Jangan Panik!! Bawa aja ke Marco IT Solution! Biaya Terjangkau Kualitas Terjamin!!</p> <p>@marcosolution Marco IT Solution</p>	08.00 WIB	17.00 WIB
11.	Selasa, 15 September 2020	Video Promosi di Instagram	08.00 WIB	17.00 WIB
12.	Rabu, 16 September 2020	Konten Edukasi di Media Sosial	08.00 WIB	17.00 WIB

12.	Rabu, 16 September 2020		08.00 WIB	17.00 WIB
13.	Kamis, 17 September 2020	Setting Google My Bussiness	08.00 WIB	17.00 WIB
14.	Jum'at, 18 September 2020	<p>Posting Konten di Media Sosial</p> 	08.00 WIB	17.00 WIB
15.	Sabtu, 19 September 2020	<p>Posting Konten di Media Sosial</p> 	08.00 WIB	17.00 WIB

16.	Minggu, 20 September 2020	Libur		
17.	Senin, 21 September 2020	Konten Edukasi di Media Sosial  A social media post with a black background. At the top right is a green bar with the Marco IT Solution logo and name. The main text reads 'Bingung mau Upgrade Ram dulu atau beli SSD?'. Below the text are two circular images: one of a green RAM module and one of an OCZ Vector 180 SSD. At the bottom left is the Marco IT Solution logo and tagline 'We give the best'.	08.00 WIB	17.00 WIB
18.	Selasa, 22 September 2020	Marketplace Tokopedia	08.00 WIB	17.00 WIB
19.	Rabu, 23 September 2020	Photoshoot di KRC	08.00 WIB	17.00 WIB
20.	Kamis, 24 September 2020	Izin Tidak Masuk		
21.	Jum'at, 25 September 2020	Posting Konten di Media Sosial  A social media post with a white background. At the top center is the Marco IT Solution logo and tagline 'We give the best'. Below it, the text reads 'Laptop kamu bluescreen? ga tau masalahnya dimana?'. Underneath is an image of a laptop displaying a blue screen with a white error message. To the right of the laptop, it says 'sini kita bantuin di Marco IT Solution'. At the bottom is a green bar with the Marco IT Solution logo and name.	08.00 WIB	17.00 WIB

22.	Sabtu, 26 September 2020	Konten Edukasi di Media Sosial 	08.00 WIB	17.00 WIB
23.	Minggu, 27 September 2020	Libur		
24.	Senin, 28 September 2020	Izin Tidak Masuk	08.00 WIB	17.00 WIB
25.	Selasa, 29 September 2020	Follow Up Projek Akhir	08.00 WIB	17.00 WIB
26.	Rabu, 30 September – 02, Oktober 2020	Revisi Projek Akhir	08.00 WIB	17.00 WIB
27.	Sabtu, 03 Oktober 2020	Mengurus Administrasi PKL	08.00 WIB	17.00 WIB

3.1.2 Deskripsi Kegiatan PKL

1. Sabtu, 05 September 2020 - Pengenalan *Jobdesk*

Penulis dikenalkan dengan bagian bagian didalam perusahaan seperti Administrasi, *Content Creator*, teknisi, dsb.

2. Senin, 07 September 2020 – Pengenalan Divisi Tugas

Penulis dikenalkan dengan tugas tugas yang ada di setiap divisi dan ditempatkan didalam Marco IT Solution

3. Selasa, 08 September 2020 – Membuat Konten untuk dipost

Penulis diarahkan oleh pembimbing lapangan untuk membuat konten yang kemudian diposting di Sosial Media

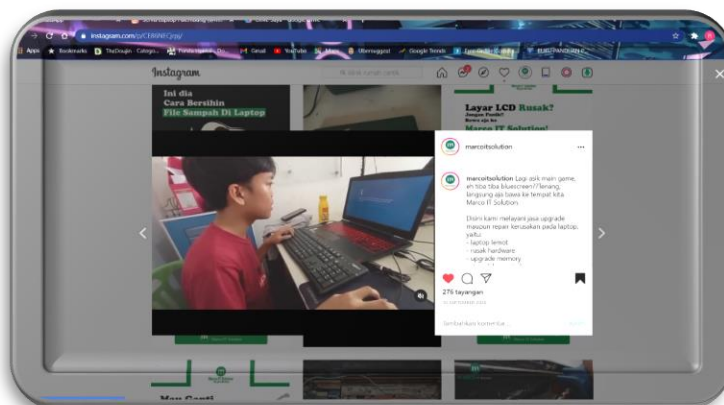


Sumber : M Rio Bakhtari

Gambar 3.1 Marco It Solution

4. Kamis, 10 September 2020 – Video Promosi Instagram

Penulis membuat Video Promosi akun Instagram Marco IT Solution, yang diarahkan langsung oleh pembimbing lapangan



Sumber : M Rio Bakhtari

Gambar 3.2 Marco It Solution

5. Rabu, 16 September 2020 –Konten Edukasi di Media Sosial

Penulis membuat konten Edukasi yang memberikan informasi baru kepada pembaca.

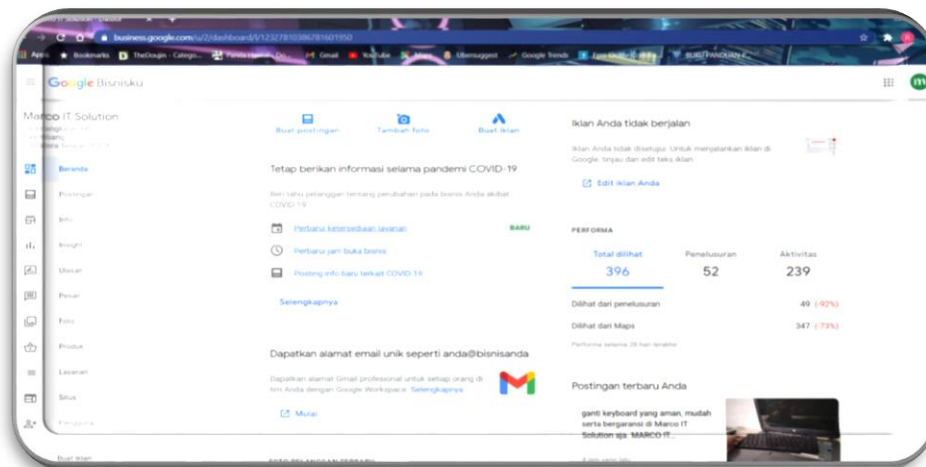


Sumber : M Rio Bakhtari

Gambar 3.3 Marco It Solution

6. Kamis, 17 September 2020 – Setting Google My Bussiness

Penulis diajarkan langsung oleh pembimbing lapangan bagaimana cara untuk mengatur dan mengoprasikan google *My Bussiness*

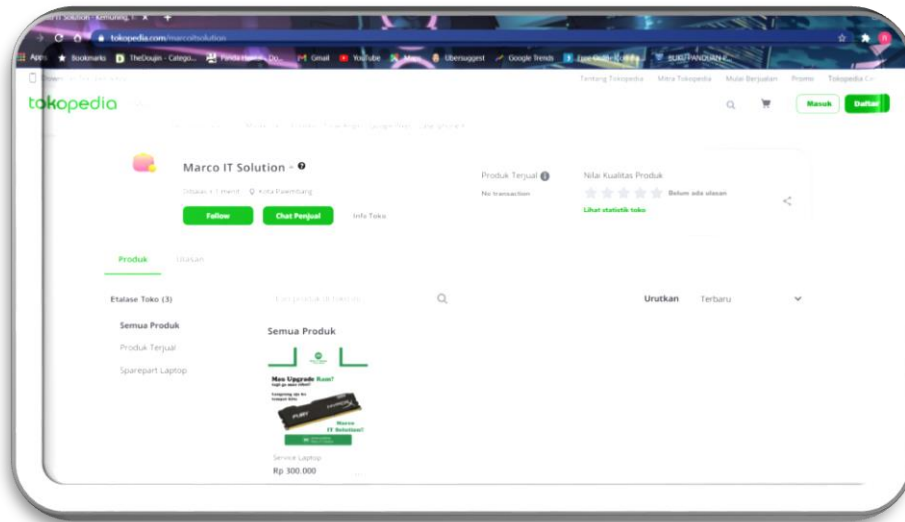


Sumber : M Rio Bakhtari

Gambar 3.4 Google My Bussiness Marco It Solution

7. Selasa, 22 September 2020 – Marketplace Tokopedia

Penulis diarahkan bagaimana cara untuk mengoptimalkan *marketing* di Tokopedia

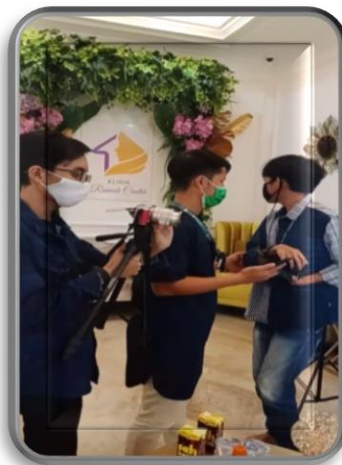


Sumber : M Rio Bakhtari

Gambar 3.5 Tokopedia Marco It Solution

8. Rabu, 23 September 2020 – Photoshoot KRC

Penulis melakukan *Photoshoot* produk di klinik rumah cantik bersama pembimbing.

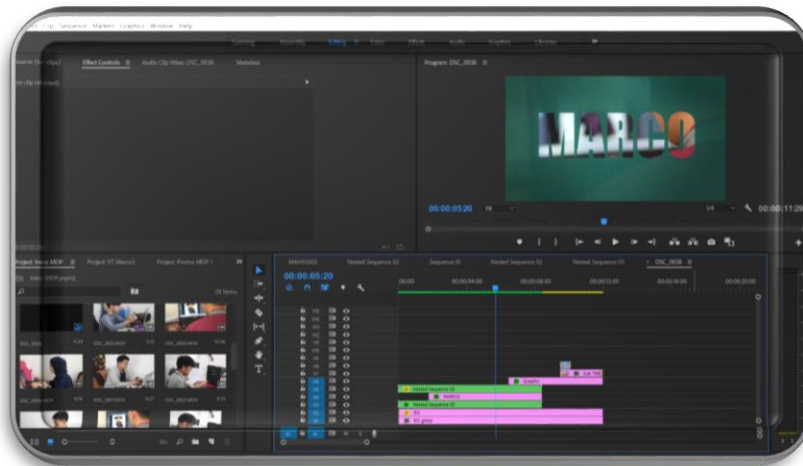


Sumber : M Rio Bakhtari

Gambar 3.6 Behind the scene Photoshoot KRC

9. Selasa, 29 September 2020 – Follow Up Projek Akhir

Penulis melakukan *Follow Up* Projek Akhir yang diberikan oleh Pembimbing lapangan

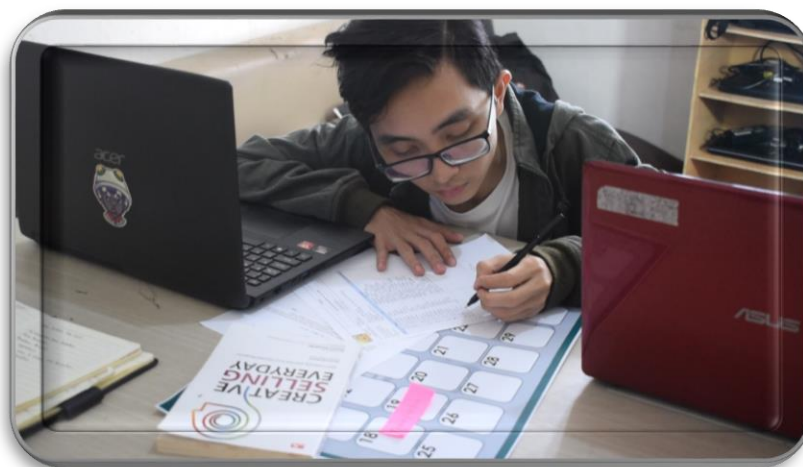


Sumber : M Rio Bakhtari

Gambar 3.7 Editing Video Promosi

10. Sabtu, 3 Oktober 2020 – Mengurus Administrasi PKL

Penulis mengisi formulir serta menerima surat telah selesai PKL dari Dezainla Creative Group



Sumber : M Rio Bakhtari

Gambar 3.8 Mengisi formulir

3.2 Kendala yang Dihadapi

Ada beberapa kendala yang Penulis alami ketika melaksanakan program PKL, diantaranya yaitu:

1. Kurang lengkapnya peralatan di perusahaan
2. Kurangnya pengetahuan dalam menggunakan Adobe Photoshop yang membuat penulis cukup kesulitan
3. Kurangnya pengetahuan terhadap komputer dan *laptop* yang membuat penulis kesulitan ketika membuat konten
4. Ruang kerja yang kecil sehingga cukup mengganggu kegiatan kerja
5. Kesulitan dalam memilih kalimat yang tepat dalam konten promosinya

3.3 Cara mengatasi kendala

Adapun berbagai cara yang penulis gunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi yakni :

1. Penulis membawa peralatan pribadi seperti *laptop* dan kamera untuk mengatasi kendala kurangnya peralatan di perusahaan
2. Penulis menggunakan aplikasi alternatif seperti Adobe Indisign, Adobe Illustrator dan Paint Tool SAI untuk menutupi kekurangan penulis dalam menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop
3. Melakukan Riset secara online melalui *Website* dan Tanya jawab kepada rekan kerja untuk melengkapi kekurangan pengetahuan terhadap komputer dan laptop
4. Menumpuk barang disatu tempat agar tidak sempit
5. Mencari referensi baik dari internet serta saran dari rekan kerja

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan dari data dan pembahasan laporan praktik kerja lapangan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu:

1. Program praktik kerja lapangan merupakan kegiatan yang bermanfaat untuk mahasiswa agar mendapatkan pengalaman kerja dilapangan, melatih disiplin diri untuk mengikuti peraturan ditempat bekerja, serta menumbuhkan mental siap kerja setelah lulus perkuliahan.
2. Seorang *Content Creator* adalah mereka yang menciptakan sebuah *Content* yang dapat berkomunikasi dengan target tujuan pasar sesuai dengan keinginan konsumen
3. Seorang *Content Creator* tidak bisa membuat *Content* tanpa tujuan dan sulit dimengerti, namun harus memiliki target, dapat dimengerti, dan bisa menarik minat konsumen untuk membeli atau menggunakan jasa yang ditawarkan

4.2 Saran

Setelah melakukan program praktik kerja lapangan di CV.KERABAT INDO JAYA/Dezainla Creative Group, dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi perusahaan untuk menambahkan beberapa alat elektronik seperti komputer
2. Memperluas area kerja agar tidak mengganggu aktifitas antara pegawai
3. Diharapkan untuk Program Studi menambahkan mata kuliah yang mempelajari tentang google index, alogritma youtube, ataupun marketing digital berbasis media sosial agar mahasiswa kedepannya lebih siap.

DAFTAR PUSTAKA

Afifuddin, B. A. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setia

<http://eprints.ums.ac.id/50490/6/BAB%20III.pdf> . Diakses pada tanggal 13 Oktober 2020. Jam 20.40 WIB

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

<http://eprints.ums.ac.id/50490/6/BAB%20III.pdf> . Diakses pada tanggal 13 Oktober 2020. Jam 20.40 WIB

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

<http://eprints.ums.ac.id/50490/6/BAB%20III.pdf> . Diakses pada tanggal 13 Oktober 2020. Jam 20.40 WIB